Lode Runner™

Licensed from Broderbund Software

Original by Doug Smith

PC Version by SYSTEMSOFT

USER'S MANUAL

LODE RUNNER

ゲーム概要

　ここは圧政で悪名高いバンジェリン皇帝の宮殿。極悪非道の皇帝は暴政の限りを尽くし、国民達から無茶苦茶な税金を取り立て、金塊に換えて宝物殿に蓄えています。

　貧しい国民達には、今日の食べ物さえ残されていないのです。反乱を起こす体力さえ搾り取られてしまった彼らに残された道は、このまま黙って飢え死にを待つだけなのでしょうか。

　そこへ、勇者がやってきました。そう、貴方です。皇帝の宝物殿から全ての金塊を奪い返し、貧しい国民達に分け与え、彼らを助けてやって下さい。

　さあ、５人の勇敢な隊員と共に宝物殿に突撃！

　この宝物殿は煉瓦と岩でできています。煉瓦の部分はレーザードリルで穴を開けることができますが、岩の部分にはレーザーも歯が立ちません。

　宝物殿の構造は変化に富んで、多種多様。まるで迷宮のよう。梯子で登り下りしたり、横棒（バー）伝いで移動しなければならない箇所もたくさんあります。

　更に、一体いくつの宝物殿があるのでしょう、見当もつかないほどです。

　その中のあちこちに金塊が転がっています。中には空中に浮かんでいたり、どうやって入れたのか、厚い壁の中や、地面の下深く埋まっているものもある始末。

　おまけに、なにやら恐ろしげな番兵どもが、しっかり見張りをしているではありませんか。しかし、外では飢えと貧困に苦しむ多くの人が、貴方に最後の望みを託しているのです。

　貴方の武器は優れた頭脳と豊かなスピード。それと穴を開けるためのレーザードリルだけです。状況は明らかに不利です。しかし、勝利への道は必ずあります。冷静に、勇敢に、不屈の闘志で難関を突破して下さい。

起動の仕方

オートスタートになっています。先ず、ＰＣの周辺機器の電源を入れた後、本体の電源を入れます。それからディスケットをドライブ１に差し込み、リセットをかけて下さい。タイトルに引き続き、デモンストレーションが始まります。

遊び方

まずデモ画面をよく見て、基本的な動きを摑んで下さい。

画面上にある金塊をすべて拾うと、画面の一番上に梯子が現われます。その梯子を登り切れば一画面クリアしたことになり、次のレベルに進めます。但し、番兵どもはあなたを捕まえようと必死で追いかけて来ますので、うまく立ち回わらないと、すぐに捕まってしまいます。画面は全部で150面あります。

ゲームの大体の様子を分かっていただけたでしょうか？では次に個々の説明に入ります。

白いスーツを着た人間が貴方の部下です。彼を動かすにはテンキーを使います。

右　　6
左　　4
上　　8
下　　2（または5）

床に穴を掘るときは

左　　Ｚ（またはテンキーの7）
右　　Ｘ（またはテンキーの9）

を使います。

あなたの隊員が敵に捕まるか、穴に落ちて動けなくなったとき、または何処にも行けない袋小路に入ったとき（対策は５Ｐをご覧下さい）、その隊員は失なわれて、そのレベルの最初からやりなおしになります。しかし、一画面クリアすると隊員の数が一人増えます。

得点

金塊を取ったとき	２５０点
敵を穴に落としたとき	７５点
敵を埋め殺したとき	７５点
一画面クリアしたとき	２２００点

ゲーム終了

５人の隊員全部を失なったとき
150面全てをクリアしたとき

（注意）

人間を動かすとき

※上下に行けるのは梯子のあるところだけです。壁をよじ登ることはできません。
（飛び降りることはできます。）

※横棒に摑まって移動中、２（または5）キーで飛び降りることができます。

穴

※穴はいくつでも好きなだけ開けられます。（横穴を開けることはできません。）
一定時間過ぎると開いた穴は徐々に塞がってきます。

※敵が穴に落ちると、しばらくは動けません。その間は穴に落ちた敵を踏ん付けて通れます。ときどき番兵が金塊を持って動きますが、穴に落ちると手放します。
ある時間過ぎると、敵は穴からはい出して、また貴方を追っかけてきます。

※はい出す前に穴が塞がると、その敵は死にます。しかし、新たな敵が天井から生まれ落ちて来るので、敵の人数は減りません。

＊貴方の部下が穴に落ちたときは、少し様子が違います。

※一箇所だけ開けた穴に落ちると、身動きが取れず、穴から這い上がることはできません。敵に捕まるか、埋め込まれて死んでしまうかして、そのレベルの最初からやり直しになります。しかし、穴の下が空間だと、穴を通り抜けて下に飛び降りることができます。(敵は穴を通り抜けることはできません。)

※また、連続して二箇所以上穴を開けたとき(左右に動く余地があるとき)は、更に穴を掘り下げ、厚い壁や床を通り抜けることができます。

※上に何か物があると、穴を開けることができません。梯子の下とか、すぐ上にバーがあるところではレーザードリルは使えません。

※一見普通の煉瓦の床のように見えて、実は落とし穴、という場所があります。ここもドリルは使えません。

※画面上で全ての金塊を拾い上げたのに、次のレベルに進むための梯子が現われないことがあります。そういうときは、番兵のどれかが金塊を持っているのです。前にも述べたように、敵兵を穴に落とせば金塊を手放しますので、うまく取り上げて下さい。

さて、ゲームのあらましを大体摑んでいただけたでしょうか?

デモ画面を見終わったら何かキーを押して下さい(Gキーだけは押さないで下さい)。いよいよゲーム開始です。知恵を絞って全画面の制覇に向け、頑張って下さい。

なお、本ゲームのやりすぎによる睡眠不足、遅刻、眼性疲労、肩凝、筋肉痛などに対するお問い合わせ、御苦情などに関しましては、一切の責任を負い兼ますので、悪しからず御了承下さい。

ユーティリティソフト

本ソフトの最大の特徴は、より面白いゲームを自分でデザインするためのユーティリティがついていることです。これにより全く新しいゲームを自分で作ることも、メーカーから供給されたゲームを改造することも、思いのままにできます。

また、新たなゲームを作るだけでなく、音を消したり、色を変えたり、スピードを上げたり、好みのレベルからゲームを開始したり、様々な希望を受け入れてくれます。

コマンド・モード

デモ中にG以外のキーを押すと、ゲームを始められる状態になります。この状態からでも、ゲーム中でも構いませんから、〔ESC〕キーを押して下さい。

画面下側に

COMMAND?

と表示され、コマンド入力待ちの状態になります。

同時に次のようなコマンドが表示されます。

```
A:ABORT      4:SLOW      6:FAST      I:INC
N:NEXT       G:GENERATOR       ESC:PLAY
S:SOUND  ON/OFF      P:PALETTE
```

各々、次のような働きをします。

A:ABORT

ゲームをやり直したいときに使います。プレーヤーが不利な状況に陥ったり、動きが取れなくなったりしたときに有効です。

４：ＳＬＯＷ

ゲームのスピードをゆっくりにします。

６：ＦＡＳＴ

ゲームのスピードを早くします。

Ｉ：ＩＮＣ

隊員の数を増やします。最初、隊員の数は５人に設定されています。Ｉキーを押し続けることにより、最大999人まで増やせます。

Ｎ：ＮＥＸＴ

次のレベルのゲームへ進めます。

Ｇ：ＧＥＮＥＲＡＴＯＲ

ゲームボード・ジェネレータに入ります。詳細は後程説明いたします。

ＥＳＣ：ＰＬＡＹ

コマンド入力を終わり、ゲームを再開します。

Ｓ：ＳＯＵＮＤ　ＯＮ／ＯＦＦ

ゲームの効果音を出すか、消すか選択できます。

Ｐ：ＰＡＬＥＴＴＥ

画面の色を変えます。ＢＡＳＩＣのパレットと同じです。Ｐキーを押すと、“ＰＡＬＥＴＴＥ？”と聞いて来ますので、０～７までの数字を入力します。次に“ＣＯＬＯＲ？”と聞いてきますから、０～７までの数字で色を指定して下さい。

詳しくはＰＣ－9801ユーザーズマニュアルを御参照下さい。

注）組み合わせによってはキャラクタの色と背景の色が一緒になって、画面から人物が消えてしまうことがありますのでご注意下さい。

ゲームボード・ジェネレータ

このモードで、あなた独自のLODE　RUNNERを作れます。

新しいディスケットを一枚、用意して下さい。購入されたオリジナルディスケットのシステムを利用して、全く新しいゲームでも、オリジナルの改造版でも自由に作れます。

ジェネレータモードに入るには

方法　1

前節のコマンドモードで“G”キーを押します。

方法　2

本ディスケットを起動させ、タイトルがでた後、デモが始まります。デモ中にGキーを押すと、直ちにジェネレータ・モードに入り、すぐにゲーム作りを始められます。

上に述べた方法でゲームボード・ジェネレータモードに入って下さい（以下、ジェネレータモードと言います）。

すると次のようなコマンドが表示されます。各々の機能を簡単に説明しておきます。

P：PLAY	指定したレベルからプレイを再開します。
4：	現在のレベルより前のゲームを呼び出します。
6：	現在のレベルより後のゲームを呼び出します。
R：RECALL	指定したレベルを呼び出します。
M：MOVE	二つのディスケット間でデータをやり取りします。
X：EXCHANGE	同一ディスケット内でレベルの入れ替えをします。
E：EDIT	ゲームを作るツールを呼び出します。
I：INITIALIZE	ディスケットをフォーマットします。

では実際にやって見ましょう。

新しいディスケットは用意できていますか？

ジェネレータモードに入っていますか？

準備OKなら、 [I] キーを押して下さい。英文の指示に従い、オリジナルディスケットを抜き取り、新しいディスケットをドライブ1に差し入んで下さい。

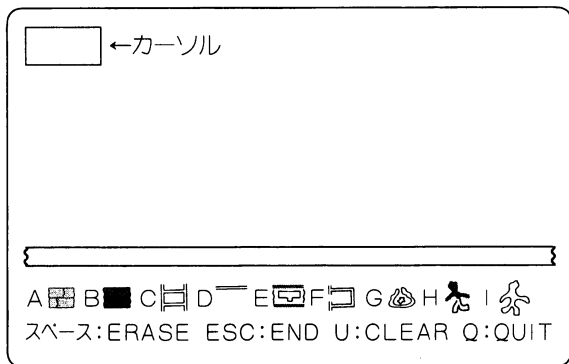
何かキーを押すと次のような注意書きが出ます。

```
All data on the diskette in drive 1 will be lost.  May I initialize?
                                                        Yes  〈No〉
```
（ディスケットのデータは全て失われます。初期化してよろしいですか？）

初期化してよければ、Yを入力するか、スペースキーを押して〈　〉をYesの方に移し、リターンキーを押して下さい。（もし、初期化するのを取り止めるなら、〈　〉がNoにあるのを確認してからリターンキーを押すか、［ESC］キーを押して下さい。）

初期化がうまくいけば“COMPLETE”が出ますから、再び何かキーを押すと、ジェネレータモードに戻ります。

※初期化が必要なのは一番最初だけです。一度初期化をすませたディスケットは、次回からすぐ使えます。

いよいよ画面作りに取りかかります。
ジェネレータモードで“E”キーを押します。するとエディットモードに入り、次のような画面になります。

A:レンガ　B:岩　C:梯子　D:バー　E:落し穴　F:脱出用梯子
G:金塊　H:番兵　I:隊員

テンキーを操作して、大きなカーソルを動かし、A～Iまでの文字キーを押せば、望みのパーツが望みの場所にセットされます。
味方の隊員は1名だけ、敵の番兵は5人まで配置できます。
そうやって画面が完成したら［ESC］キーを押して下さい。今作った画面は自動的にセーブされます。
一度置いたパーツを変更するときは、変更したい場所の上にカーソルを重ね、希望のパーツに対応する文字キーを押せば変更されます。
一度セットしたパーツを取り払いたいときは、同様にしてスペースキーを押せば、カーソルのある場所はブランクになります。

画面作成中、「気に入らないから全部消したい」ときは“U”（Clear）キーで全画面消去されます。

完成させてみたものの保存する必要はない、又は変更しない方がよかったなどという場合、“Q”（Quit）キーを押して下さい。画面はセーブされずエディットモードから抜け出します。

次に、御購入のオリジナルディスケットに収められているゲームを改造する方法を示します。

1 現在遊んでいるレベルを改造するとき

1）［ESC］キーでコマンドモードに入ります。

2）“G”でジェネレータモードに入ります。

3）“M”（Move）を押して下さい。すると画面には

```
Mount source diskette on drive 1
（オリジナルディスケットをドライブ1に入れて下さい。）
```

とメッセージが出ます。今、ディスク装置に入っているのがユーザーディスケットなら、オリジナルディスケットと入れ替えて下さい。その下に

```
READ LEVEL 000
```

と出ています。（000は現在画面に出ているレベルの番号です。）
ここでリターンキーを押すと、上記のメッセージに続いて

```
Mount destination diskette on drive 1
（ユーザーディスケットをドライブ1に入れて下さい。）
```

画面の指示に従い、オリジナルディスケットをディスク装置から抜き取り、ユーザーディスケットと入れ替えます。次に、

WRITE LEVEL 000

に対しては、ユーザーディスケットに登録する番号を入力して下さい。
このとき、ユーザーディスケットに予めその番号が存在すると、

A board already exists. Erase it?　　　Yes　〈No〉

と表示が出ます。ここで、Yesを入力すると、前に登録していた画面は消滅します。使っていない番号を予め確認しておいたほうが良いでしょう。 No を入力するとジェネレータモードに戻りますので、3）の手順からやり直して下さい。

これでユーザーのディスケットにオリジナルのゲームが転写されました。
後はジェネレータモードで“E”キーを押し、自由に画面の改造ができます。

[2] 画面に出ていない、任意のレベルを呼び出して改造もできます。
1）“M”コマンドで、

READ LEVEL 000

の000に呼び出したいレベルの番号を指定します。

指定するレベルの画面を確認したいときは、前もって“R”（Recall)でレベル番号を入力すると、該当する画面を呼び出せます。その後、 “M”コマンドを実行すれば、転写できます。

2）どの画面を選ぼうかと迷うときには“4”，“6”コマンドが便利です。画面を次々と切り替えてお望みの画面を捜せます。

1、■何れの場合も、画面を作り終えた後、［ESC］キーで自動的にセーブされるのは、前に述べた通りです。

※ユーザーディスケットから、更に別のディスケットへの転写も同様の方法でできます。

※“X”（Exchange）コマンドを使えばユーザーディスケット内でレベルの並べ替えができます。例えば易しいものから難しいものへと順番に並べたいときなどに使えます。

注意

1．LOG　OFFについて

ジェネレータモードでイニシャライズを実行した後や、ディスクエラー等が起こったときなどに、画面中央にLOG　OFFと表示が出て、レベルが001となります。これは現在メモリ中にどのレベルのデータも持っていないことを表わします。この状態から抜け出すには、ジェネレータモードのコマンドを何か実行して下さい。一番簡単なのは“6”キーを押すことです。

2．ゲーム中、ディスクのエラーがおこったときは、デモに戻ります。

3．繰り返しになりますが、ゲーム中に隊員が行き詰まったときは、ESCキーを押し、次にAキーを押して、そのレベルの最初からやりなおして下さい。

なお、オリジナルディスケットに変更を加えることはできません。もし、何らかの手段でオリジナルに変更を加え、その結果、本ソフトの運用に支障を来す結果になったとしても、弊社では責任を負えません。

また、ユーザーディスケットには、起動のためのシステムは転写されませんので、ユーザーディスケットでゲームをするときは、まずオリジナルで起動させた後、ユーザーディスケットに差し替えてご使用下さい。

ご注意

(1) このプログラムおよびマニュアルの内容の一部まなは全部を、無断で複写することは禁止されています。

(2) このプログラムは、個人として利用するほかは、著作権法上、株式会社システムソフトに無断では使用できませんので、ご注意下さい。

(3) 製品の仕様は、将来予告なしに変更する事があります。

(4) 製品の内容についねは万全を期して作成いたしましたが、万一御不審な点や、あやまり、記載もれなど、お気付きのことがありましたら、御連絡下さい。

(5) 運用した結果の影響については、(4)項にかかわらず、責任を負い兼ねますので御了承下さい。

ご意見、ご質問は…

システムソフトでは、常に製品の品質向上に努めております。

当社の製品に関しまして、ご意見、ご質問がございましたら下記ユーザーサポート部まで書面にてお寄せ下さいますようお願い致します。

尚、電話でのご質問は月曜日から金曜日までの午後4：00～6：00までに限らせていただきます。

昭和58年10月　第1版第1刷発行

株式会社 システムソフト

〒810 福岡市中央区渡辺通2丁目4－8小学館ビル　☎092・714・6236